

Jok-R-ummy^{MC}

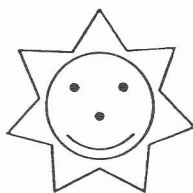
LES RÈGLEMENTS INTERNATIONAUX DU Jok-R-ummy

JEU DE SOCIÉTÉ

- Ce jeu a été conçu pour des usagers âgés de 10 ans et plus
- Le nombre de joueurs: de 2 à 6
- Le contenu de la boîte:
 - 2 jeux de 54 cartes conventionnelles plastifiées
 - 1 jeu de 63 cartes-programmes Jok-R-ummy

IMPORTANT:

Il est fortement recommandé d'ajouter un troisième jeu de 54 cartes conventionnelles pour jouer à plus de 5 joueurs.



une idée de Les Jeux Jennick inc.

*tout simplement...
pour le plaisir de jouer*

LES RÈGLEMENTS INTERNATIONAUX DU Jok-R-ummy

Bien que largement basés sur ceux du Rummy, les règlements régissant le Jok-R-ummy diffèrent en ce qui concerne deux principes majeurs, démarquant sensiblement le second du premier et le rendant d'autant plus intéressant et stimulant:

- 1 Au lieu d'accorder aux cartes à jouer une valeur en points, d'additionner ces points pour atteindre des totaux d'ouverture et par la suite, marquer le plus de points possibles, les joueurs de Jok-R-ummy devront plutôt réaliser des programmes inscrits sur les cartes-programmes faisant partie intégrante de ce jeu et en faisant un jeu unique. **Le premier joueur à réaliser 7 cartes-programmes est le vainqueur.**
- 2 Les jokers et les 2 sont considérés comme des cartes spéciales. Les joueurs donnent à ces cartes spéciales la valeur qu'ils veulent, c'est-à-dire que ces cartes peuvent être utilisées à la place de n'importe laquelle des cartes conventionnelles dans la réalisation d'un programme, **étant entendu qu'un tel programme ne peut être réalisé à l'aide de Jokers et/ou de 2 uniquement: au moins une des cartes imposées doit se trouver dans le programme étalé.**

A • DÉROULEMENT DU JEU

- 1 Le premier joueur à recevoir, face en l'air, une carte de pique devient le brasseur. Le sens des aiguilles d'une montre détermine par la suite les brasseurs suivants, le sens de la donne des cartes et l'ordre de jeu parmi les participants.
- 2 Chaque joueur, à chaque manche de jeu, recevra du brasseur une carte-programme Jok-R-ummy, à moins qu'il ait échoué à réaliser le programme qu'il détenait déjà de la manche précédente. Il conservera alors ce même programme jusqu'à ce qu'il soit réalisé. Ces cartes-programmes ne doivent être divulguées que lorsqu'un joueur, à son tour de jeu, peut produire en les étalant devant lui, toutes les cartes que lui commandait son programme.
- 3 En mélangeant les deux jeux de cartes conventionnelles, le brasseur distribue 13 cartes à chaque joueur, plaçant au centre de ceux-ci les cartes non-distribuées, en un paquet faces cachées, dont il retournera la première carte pour la déposer à côté du paquet. Ces restantes seront appelées le réservoir.
- 4 Le voisin de gauche du brasseur, puis les autres joueurs à leur tour, tenteront de réaliser leur programme secret en puisant d'abord et obligatoirement au réservoir, soit la carte du dessus face cachée, ou la carte du dessus face ouverte. Une fois ses transactions terminées, un joueur devra toujours retourner une carte au réservoir, sur la pile ouverte.

- 5** À son tour seulement, après avoir puisé au réservoir, un joueur est autorisé à étaler son programme lorsqu'il l'a réalisé. Il doit aussi le corroborer en retournant sa carte-programme. À partir de ce moment, ce joueur est autorisé à placer des cartes sur son propre jeu et sur les autres jeux étalés de la table, de façon à compléter ou à allonger les programmes s'y trouvant avec des cartes compatibles.

Exemple: Un programme déjà étalé par un joueur montre 4 Rois. Un autre joueur ayant lui-même étalé son programme pourra se débarrasser de rois qu'il a en main en les étalant sur le jeu déjà dévoilé.

- 6** En plus d'être autorisé à compléter ses propres combinaisons et celles de ses adversaires, il est permis à un joueur d'étaler de **nouveaux groupes de trois pareilles et plus SEULEMENT**. Pas de nouvelles suites.

- 7** Ces procédures se dérouleront jusqu'à ce que, en discartant ou en plaçant une carte sur les jeux existants ou en complétant un nouveau trois pareilles, un joueur se retrouve les mains vides, ceci mettant fin à la **manche**. (Évidemment, si tous les joueurs ont réalisé leur carte-programme, la manche est automatiquement terminée.)

- 8** Chaque joueur ayant pu réaliser et dévoiler son programme se voit offrir une nouvelle carte-programme par le nouveau brasseur. Tous les joueurs reçoivent une nouvelle donne de 13 cartes à jouer afin de tenter de réaliser à nouveau le programme qu'ils ont échoué le tour précédent ou leur nouvelle carte-programme.

- 9** Le premier joueur à réaliser **7 cartes-programmes** remporte la victoire (même s'il a encore des cartes en main).

- 10** Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il n'est plus autorisé à puiser la carte face ouverte qui s'offre au réservoir. Il doit obligatoirement puiser la carte face cachée lorsque vient son tour de jouer.

- 11** Une fois étalée, une carte spéciale (un 2 ou un joker) ne peut être utilisée à d'autres fins que celle pour laquelle elle a été d'abord révélée. Ainsi, bien qu'elles puissent être allongées, **les suites ne pourront jamais être scindées** de sorte qu'on puisse intercaler dans l'une des nouvelles suites ainsi formées une carte ayant déjà servi à réaliser le programme d'origine.

Exemple: Un joueur voudrait bien étaler le 6 de pique qu'il détient. Un adversaire a étalé la suite suivante:

3, 4, joker, 6, 7, 8, 9 en pique.

Ce joueur n'est pas autorisé à former deux nouvelles suites en séparant la première après le 6 de pique et en formant une seconde suite de 6 à 9 en utilisant le 6 de pique qu'il a en main.

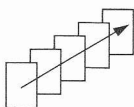
De même, s'il détient un 5 de pique dans sa main, un joueur ne peut pas le substituer au joker de la série précédente et s'approprier ce joker.

- 12** Les As peuvent être utilisés dans les suites comme la plus haute ou la plus basse carte (valeur 1 ou As).

B • LE LANGAGE DES CARTES-PROGRAMMES

Une symbolique très simple a servi à universaliser les programmes à accomplir. Le nombre de cartes montrées sur un programme indique au joueur combien de cartes il faut inclure au minimum pour réaliser le programme. En voici le sens:

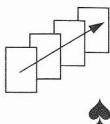
LES SUITES:



Ici, outre le nombre et la progression en valeur des cartes qui doivent être respectées, ni la sorte, ni la valeur des cartes ne sont imposées. Par contre, selon le choix du joueur, elles doivent être toutes de la même sorte pour réaliser cette suite.

5♦ 6♦ 7♦ Joker 9♦ ou 10♥ J♥ Q♥ K♥ A♥

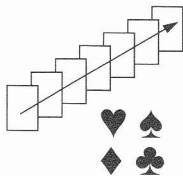
LES SUITES IMPOSÉES:



Le nombre et la progression en valeur devant toujours être respectés, ici la sorte imposée doit aussi l'être; comme dans l'exemple suivant:

3♠ 4♠ 2♦ 6♠ ou 8♠ 9♠ 10♠ J♠

LES SUITES MIXTES:



Le programme suivant commande qu'un nombre de 7 cartes se suivent par ordre de valeur croissant, sans obligation quant à la sorte (toutes sortes permises). Il pourrait être réalisé grâce aux combinaisons suivantes:

7♥ 8♣ 9♣ 10♦ Joker Q♠ K♥ ou A♣ 2♦ 3♣ 4♠ 5♠ 6♣ 7♠

3 PAREILLES ET PLUS:



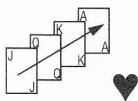
Une série de cartes neutres, portant chacune une flèche verticale, commande, selon le nombre de cartes indiqué, 3 cartes ou plus ayant la même valeur, sans pour autant imposer cette même valeur, comme dans les applications suivantes:

K♦ K♣ Joker ou 3♦ 3♦ 3♠

Note: Certains programmes imposeront la valeur des cartes devant en faire partie.
Ces spécifications apparaissent sur les cartes du programme et ne laissent aucune liberté quant au choix de la valeur de celles-ci. Ainsi, ces programmes pourraient être réalisés de telles façons:



par ou

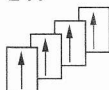


par

LE FACTEUR MULTIPLICATEUR:

Il y aura toujours sur vos programmes un chiffre multiplicateur devant ceux-ci; il vous faudra réaliser le dit-programme autant de fois que ce chiffre l'indiquera, comme ici, par exemple:

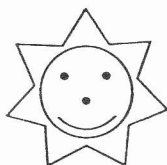
2 X



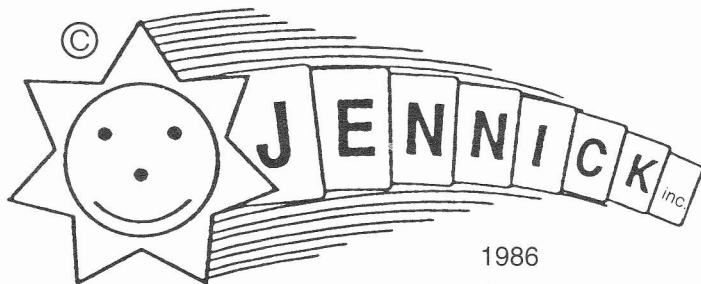
pourrait être réalisé par:

+

LE PROGRAMME-PRIME:



Certaines cartes-programmes portent le symbole du Jok-R-ummy seulement (visage au collier à 7 pointes). Ces cartes constituent une passe gratuite vous rapprochant d'une étape du 7 victorieux. Retournez-la et recevez du brasseur une nouvelle carte-programme. Cependant, si cette carte est la septième, vous êtes donc automatiquement le vainqueur.



1986

SEJENNA INC.
Sans frais: 1-888-449-0795
www.jok-r-ummy.com

Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.